

COM222 – Desenvolvimento de Sistemas Web

Trabalho 2: Campeonato de Futebol

Desenvolver um sistema que permita acompanhar em tempo real um campeonato de futebol. O sistema deve:

1. permitir acompanhar partidas que estão ocorrendo em tempo real, com narração dos lances e eventos relevantes (gols, cartões, substituições, etc.); e
2. prover um mecanismo de consulta que permita saber qualquer informação a respeito do campeonato, por exemplo, resultados da última rodada, pontuação de cada equipe, número de cartões amarelo por equipe, artilheiros, etc.

1) Acompanhamento de partidas em tempo real

Para o acompanhamento em tempo real, tome como base o front-end do G1 para partidas ao vivo, conforme Figura 1.

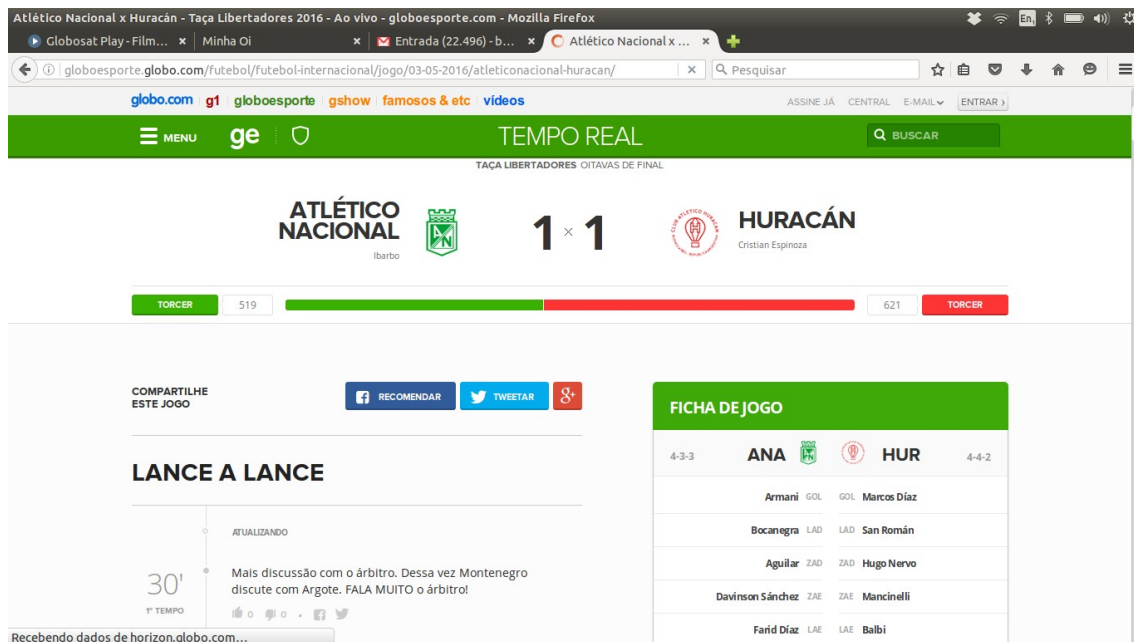


Figura 1: Front-end para partidas ao vivo

O front-end a ser implementado deverá ter o placar do jogo, a ficha do jogo mostrando os jogadores em campo e uma área reservada para os lances. A organização da tela não precisa ser idêntica ao do G1, mas deve conter esses 3 itens. Não é necessário colocar a barra da torcida.

A ficha de jogo deve conter o nome dos jogadores que estão atuando, bem como informação relevante sobre cada jogador (posição, se recebeu cartão amarelo ou vermelho na partida, se foi substituído e por quem).

Os lances narrados devem refletir em atualizações no placar ou na ficha de jogo, quando for o caso. Por exemplo, a narração: "Aguilar leva cartão vermelho após entrada violenta em San Román" deve resultar na atualização da ficha de jogo, mostrando o

Evidente que para os dois front-ends funcionarem, é necessário alimentar os dados que são apresentados. Dois mecanismos de alimentação de dados deverão ser providos. O primeiro deverá permitir fazer a narração em tempo real de partidas ao vivo. A alimentação de dados deverá atualizar em tempo real o front-end da Figura 1. O segundo mecanismo de alimentação de dados deve ser usado para partidas que não são transmitidas ao vivo. Neste caso, os eventos relevantes são informados após a realização da partida: gols, cartões, substituições, etc.

Tendo em conta que o sistema deverá divulgar os dados do campeonato brasileiro, deve-se cadastrar os times e as partidas de ida e volta antes do início do campeonato. Para efeito de simplificação, será permitido fazer esse cadastramento diretamente no banco de dados. Além disso, pode-se limitar o campeonato a 5 times, para simplificar o procedimento de cadastro dos dados.

A Figura 3 ilustra um modelo de dados que pode servir de inspiração para a elaboração do modelo do sistema proposto.

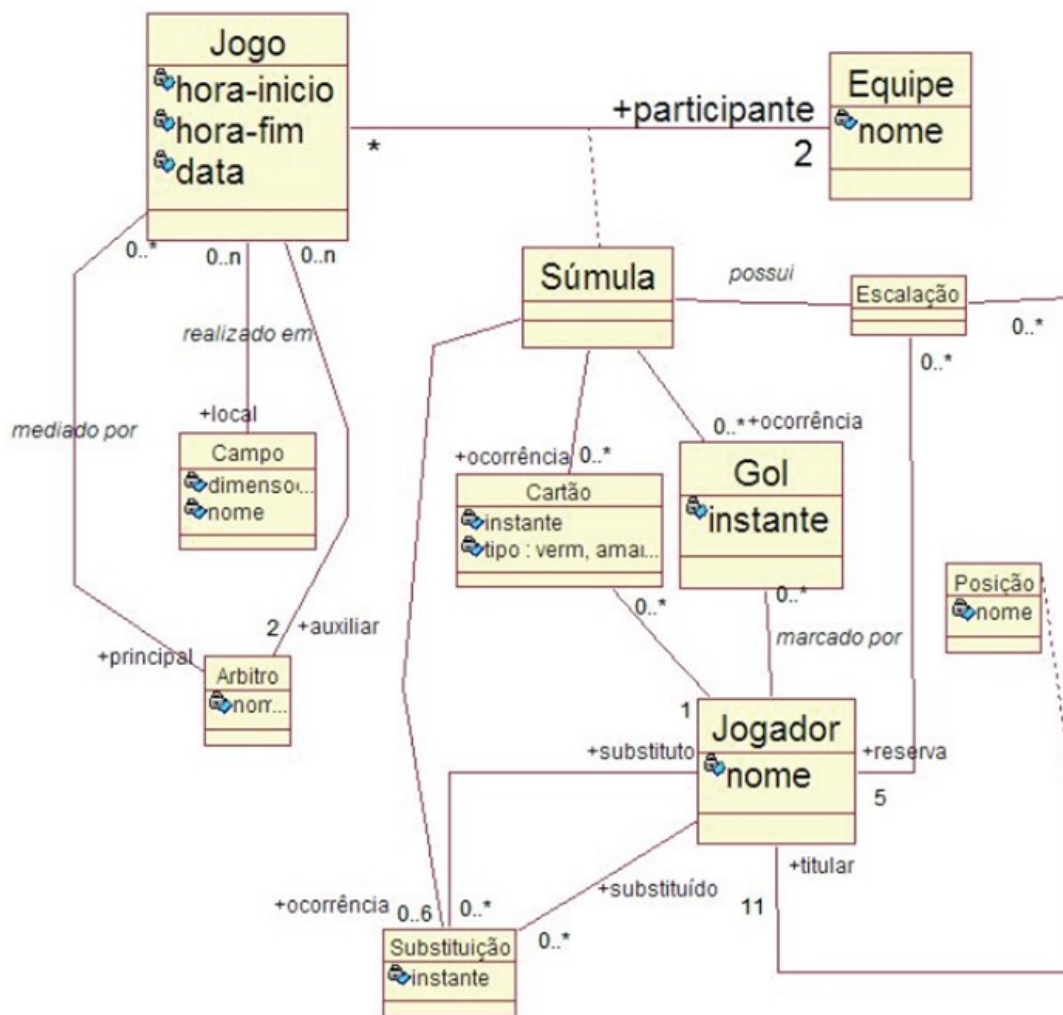


Figura 3: Possível modelo de dados para o sistema

Avaliação

Os grupos deverão apresentar o trabalho no dia 15 de junho. Todos os membros do grupo devem estar presentes durante a apresentação.

O sistema de acompanhamento de partidas deverá ser implementado com a tecnologia AJAX, de modo a reduzir a quantidade de dados necessários para atualizar a tela a cada novo evento. O back-end deverá ser implementado em PHP.

O trabalho poderá ser apresentado sem o sistema de acompanhamento de partidas em tempo real. Neste caso, o trabalho valerá 50% da nota.